

# THE KING OF FIGHTERS XV パッチVer.1.02

変更箇所	調整内容
<b>■全体</b>	
TRAINING	レコーディング再生の際、特定の状況でプレイヤーが元々操作していたキャラクターが意図しない拳動を行っていた不具合を修正しました。

変更箇所	調整内容
<b>■アッシュ・クリムゾン</b>	
シャッターストライク	MAXモード中、シャッターストライクを出した際のMAXモードゲージ消費量を「200」→「400」に修正しました。（他のキャラクターのものと統一しました）
<b>■七枷 社</b>	
シャッターストライク	MAXモード中、シャッターストライクを出した際のMAXモードゲージ消費量を「200」→「400」に修正しました。（他のキャラクターのものと統一しました）
<b>■クリス</b>	
シャッターストライク	MAXモード中、シャッターストライクを出した際のMAXモードゲージ消費量を「200」→「400」に修正しました。（他のキャラクターのものと統一しました）
<b>■ジョー・東</b>	
爆裂拳 →↓↘ + LP or HP、→↓↘ + LP HP	通常技の出始めを爆裂拳でのみキャンセルできていた不具合を修正しました。
<b>■ロバート・ガルシア</b>	
龍虎乱舞（ノーマル版） ↓↘→↘↓↙← + LP or HP	画面端で龍虎乱舞（ノーマル版）がヒットした際に意図しない追撃ができていた為、着地硬直を付与して追撃できなくしました。
<b>■麻宮 アテナ</b>	
サイキックシュート 空中近距離で← or → + HP	特定の状況でアテナが空中で静止していた不具合を修正しました。
<b>■ヴァネッサ</b>	
ガードキャンセル緊急回避 （前方・後方）	ガードキャンセル緊急回避（前方・後方）の移動量を少なくしました。 （他のキャラクターのものと統一しました）
	MAXモード中、ガードキャンセル緊急回避（前方・後方）を出した際のMAXモードゲージ消費量を「0」→「200」に修正しました。 （他のキャラクターのものと統一しました）